Volume 9 Issue 3 (2025) Pages 767-778
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Panduan Bermain Berisiko untuk Stimulasi Motorik Anak Usia Dini: Sebuah Pengembangan Inovatif dengan Pendekatan ADDIE

Jazariyah[1], Yayu Mega Purnamasari[2]✉, Ayu Rissa Atika[3], Ulfah Karimah[4]
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia[(1,2,4)]
Pai Cai University, Korea, Republic of[(3)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6495

Abstrak
Implementasi permainan berisiko seringkali dikecualikan, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan orang tua dan guru dalam mengelola permainan ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah panduan pengelolaan bermain berisiko untuk stimulasi motorik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan ADDIE. Produk melalui proses uji kelayakan dengan dilakukan validasi oleh ahli media dan materi, selanjutnya produk yang disudah dinyatakan layak diuji efektivitas melalui uji respon pengguna yakni 28 orang tua dan guru di Kabupaten Cirebon, data dikumpulkan melalui angket terbuka dan tertutup serta dianaliasis mengunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil uji kelayakan oleh ahli media memperoleh hasil pada tahap II dengan kategori Sangat layak, adapun hasil ahli materi dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, hasil uji respon pengguna memperoleh kategori sangat layak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk panduan bermain berisiko merupakan produk yang layak dan efektif dalam stimulasi motorik anak usia dini.
Kata Kunci: *Bermain Berisiko, Stimulasi Motorik, Anak Usia Dini*

Abstract
The implementation of risky play is often excluded due to a lack of knowledge among parents and teachers on how to manage this type of play. This study aims to develop a guide for managing risky play to promote motor stimulation. The type of research employed is development research, specifically the ADDIE approach. The product undergoes a feasibility test process, validated by media and material experts. The product that has been declared feasible is then tested for effectiveness through user response tests involving 28 parents and teachers in the Cirebon Regency. Data are collected through open and closed questionnaires and analyzed using a quantitative descriptive approach. The results of the feasibility test, as obtained by media experts in stage II, fell into a very feasible category, while the results of the material expert also fell into a very feasible category. Furthermore, the results of the user response test were obtained with a very feasible category. From these results it can be concluded that the risky play guide product is a viable and effective product in early childhood motor stimulation.
Keywords: *Risky Play, Motor Development, Early Childhood*

✉ Corresponding author :
Email Address: yayumega@uinssc.ac.id (Cirebon, Indonesia)
Received 16 December 2024, Accepted 14 January 2025, Published 1 April 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6495

Pendahuluan

Bermain adalah aspek fundamental dari masa kanak-kanak, yang berfungsi sebagai komponen penting dalam perkembangan holistik anak-anak. Banyak peneliti telah menyoroti manfaat bermain dari berbagai segi, dengan menekankan perannya dalam mendorong kesejahteraan kognitif, fisik, sosial, dan emosional anak-anak (Fyffe et al., 2024; Vail & Elmore, 2011). Ciri khas dari bermain pada anak usia dini identik dengan spontanitas dan menyenangkan, tanpa adanya paksaan atau tujuan tertentu yang harus dicapai (Nurhayani et al., 2021). Aktivitas ini menjadi media utama bagi anak untuk belajar, bereksplorasi, berkreasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui kegiatan ini, anak-anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka, termasuk fisik, kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan moral.

Secara individu maupun kelompok bermain berkontribusi pada pertumbuhan anak, dengan pendidik dan orang tua memainkan peran penting dalam memfasilitasi pengalaman bermain yang sesuai. Dengan memilih permainan yang sesuai dan menyediakan lingkungan yang aman dan nyaman, orang dewasa dapat mendukung perkembangan holistik anak melalui permainan (Hayati et al., 2021; Washfiyah, 2023). Pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang efektif untuk pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar di Indonesia. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, seperti berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan interaksi sosial (Priyanto, 2014). Namun, beberapa kekhawatiran telah dikemukakan tentang bagaimana bermain diimplementasikan di lingkungan pendidikan anak usia dini, dengan guru terkadang terlalu membatasi pilihan dan perilaku bermain alami anak-anak (Iskandar, 2021). Untuk memaksimalkan manfaat belajar melalui bermain, pendidik harus merefleksikan pemahaman mereka tentang bermain dan keselamatan untuk memastikan keseimbangan antara bimbingan dan kebebasan untuk eksplorasi dan ekspresi diri (Iskandar, 2021)

Hasil Penelitian berkaitan dengan persepsi orang tua tentang permainan berisiko menyebutkan bahwa pendapat orang tua dapat mempengaruhi kesempatan anak untuk melakukan kegiatan tersebut, dengan faktor-faktor seperti usia dan jenis kelamin yang mempengaruhi dukungan orang tua (Buahana, 2020). Sementara itu agar bermanfaat, bermain harus memenuhi persyaratan tertentu, termasuk waktu yang cukup, peralatan, teman bermain, ruang, dan aturan (Elfiadi, 2016). Pengalaman bermain yang bermakna dapat berkontribusi pada berbagai aspek perkembangan, termasuk keterampilan motorik, regulasi emosi, dan kompetensi sosial (Oman Farhurohman, 2017).

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini, melibatkan gerakan-gerakan seperti berguling, melompat, berlari, dan berjalan (Khasanah & Prasetyo, 2022). Stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan ini, dan dapat diberikan melalui berbagai aktivitas bermain yang menyenangkan (Fitriani, 2018). Metode bermain terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan anak, termasuk menggambar, bermain bola, bernyanyi, dan menebak kata (Yulinawati et al., 2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar meliputi nutrisi, pemberian stimulus, kesiapan fisik, jenis kelamin, dan budaya. Untuk mengoptimalkan perkembangan ini, anak-anak dapat dilibatkan dalam aktivitas seperti bermain bola, menari, bermain perang-perangan, berolahraga, dan senam (Bulu Baan et al., 2023).

Pentingnya manfaat ragam bermain di atas yang salah satunya merupakan permainan berisiko (bermain perang-perangan) masih belum banyak dipahami oleh orang tua, padahal bermain berisiko memiliki aspek penting dalam perkembangan anak usia dini (Buahana, 2020). Ragam permainan berisiko diantaranya adalah bermain di ketinggian, bermain dengan kecepatan, bermain dengan alat yang berpotensi berbahaya, bermain dengan elemen kejutan serta bermain di alam bebas dan bermain yang melibatkan kontak fisik (*Rough and tumble play*). Penelitian tentang persepsi orang tua terhadap permainan berisiko anak usia dini memiliki wawasan yang beragam. Orang tua umumnya memahami pentingnya bermain untuk

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6495

perkembangan anak, termasuk stimulasi otak (Masyunita Siregar et al., 2023). Namun, kekhawatiran tentang keamanan dapat membatasi kesempatan bermain yang berisiko, dengan orang tua lebih cenderung mengizinkan anak yang lebih besar dan anak laki-laki untuk terlibat dalam kegiatan tersebut (Buahana, 2020). Orang tua dan siapapun yang terlibat dalam pengasuhan harus dapat menyeimbangkan antara manfaat dan potensi risiko terhadap kesejahteraan anak melalui pendekatan multifaset yang mempertimbangkan kebutuhan perkembangan, keyakinan pribadi dan faktor lingkungan. Keseimbangan ini sangat penting karena permainan berisiko diakui perannya dalam menumbuhkan ketangguhan, ketrampilan. Terlibat dalam permainan berisiko dapat meningkatkan kesehatan fisik, mental dan sosial, sehingga anak-anak dapat mengembangkan ketrampilan hidup yang penting seperti penilaian risiko dan pengambilan keputusan (Emilie & Suzzane, 2024).

Orang tua berperan aktif dalam permainan anak sebagai manajer, fasilitator, teman bermain, dan pengamat, tetapi menghadapi tantangan seperti komitmen pekerjaan dan teknologi (Hidayatulloh, 2023). Temuan ini menyoroti interaksi yang kompleks antara sikap orang tua, karakteristik anak, dan faktor lingkungan dalam membentuk pengalaman bermain. Temuan penelitian lain menyebutkan bahwa bahwa terdapat dua kategori utama karakteristik yang menentukan risiko permainan anak-anak yakni faktor lingkungan dan faktor individu. Baik faktor lingkungan maupun faktor individu berkontribusi pada keseluruhan risiko. Lingkungan yang obyektif dan persepsi subyektif anak anak tentang risiko juga mempengaruhi risiko permainan (Sandseter, 2009). Sementara penelitian Anita Wardani menyatakan bahwa Guru-guru prasekolah memiliki persepsi positif terhadap permainan berisiko, karena mereka percaya bahwa manfaatnya lebih besar daripada dampak negatifnya (Wardani et al., 2020). Berdasarkan temuan beberapa penelitian tersebut pengelolaan terhadap lingkungan bermain berisiko dalam sebuah panduan.

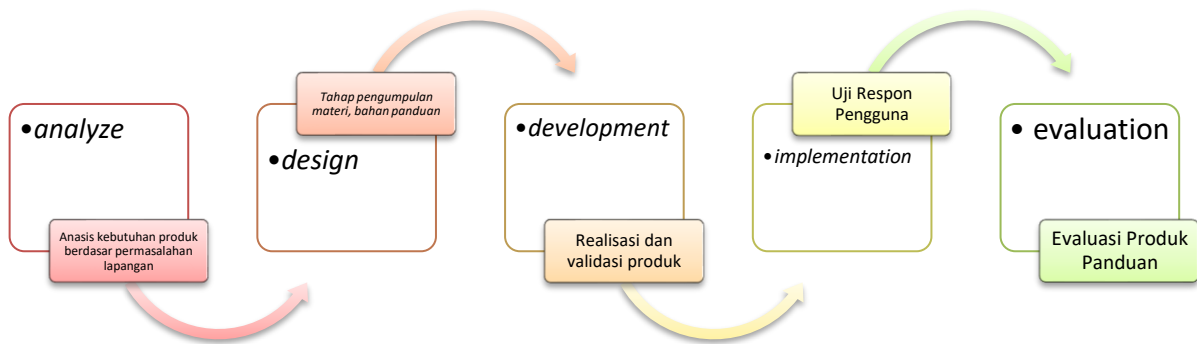
Penelitian menyoroti pentingnya panduan untuk permainan dan aktivitas berisiko di kalangan anak-anak dan remaja. (Back et al., 2016) mengembangkan panduan permainan untuk mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini, yang dinilai positif oleh para validator. Demikian pula,(Natsir, 2020) membuat panduan bermain kontekstual yang telah divalidasi untuk pendidikan anak usia dini. (Iskandar, 2021) membahas risiko bermain layang-layang di kalangan remaja, dan menekankan perlunya penyuluhan untuk mempromosikan praktik bermain yang aman. Sementara itu penelitian yang secara spesifik memfokuskan diri untuk mengelola bermain berisiko belum banyak dilakukan. Untuk itu penelitian ini secara terperinci dilakukan untuk mengembangkan panduan bermain berisiko, sehingga dapat membuka kesempatan bermain berisiko untuk anak usia dini menjadi luas. Membangun kesadaran orang tua dan pendidik akan pentingnya pengelolaan bermain berisiko agar pemerolehan manfaat bermain berisiko semakin luas dan meminimalisir risiko dari bermain tersebut.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan pendekatan ADDIE (*Analize, , Desain, Development, Implementation and Evaluation).* Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa panduan *risky play* untuk stimulasi anak usia dini, sehingga subjek pada penelitian ini berjumlah 28 responden dengan terdiri dari guru 8 guru dan 20 orang tua. Desain penelitian melewati uji kelayakan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media, dengan melewati dua tahap pengujian sampai produk berada pada kategori “sangat layak”. Proses selanjutnya yakni uji efektivitas dengan melihat respon pengguna dan kebermanfaatan produk. Selengkapnya diilustrasikan pada gambar 1.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui hasil analisis kebutuhan produk, melalui respon pengguna seperti kritik, saran dan pendapat terhadap produk melalui angket dan wawancara terbuka. Selanjutnya, data kuantitatif dihasilkan melalui uji kelayakan dan uji efektivitas pengguna

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6495

melalui angket terbuka dan tertutup. Tabel 1 disajikan kisi-kisi intrumen angket untuk ahli materi dan ahli media

Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media, Ahli Materi dan Respon Pengguna

Pengujian	Indikator	Item
Ahli Materi	1. Kelayakan isi	4
	2. Kelayakan bahasa	6
Ahli Media	1. Tampilan	3
	2. Desan grafis	11
	3. Bahasa	2
	4. Kebermanfaatan	2
Respon Pengguna	1. Kesesuaian dan kebermanfaatan panduan dengan Kurikulum AUD	10

Data yang diperoleh dari validasi ahli media, validasi materi serta uji kelayakan oleh pengguna dikonversi menyesuaikan kriteria sebagaimana pada tabel 1, kriteria kelayakan dan efektivitas produk.

Tabel 1. Kriteria kelayakan dan efektivitas produk

Interval	Kategori
0-20%	Sangat tidak layak/efektif
21-40%	Tidak layak/efektif
41-60%	Kurang Layak/efektif
61-80%	Layak/efektif
81-100%	Sangat layak/efektif

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan panduan bermain berisiko untuk guru dan orang tua dalam stimulasi motorik anak usia dini. Penelitian ini terdiri dari 5 tahap yakni Analisis, desain, development, implementation dan evaluation.

Tahap Analisis Kebutuhan

Hasil anlaisis kebutuhan lapangan yang pada penelitian sebelumnya telah dilakukan (Jazariyah & Purnamasari, 2024) mengidentifikasi bahwa 77% orang tua sudah mengetahui manfaat bermain berisiko, namun hasil penelitian menunjukan beberapa kontradiksi, seperti nilai perolehan tertinggi menunjukkan bahwa orang tua menanggap bahwa bermain air adalah yang paling aman dan diperbolehkan dibanding dengan bermain dengan elemen berisiko lainnya, orang tua beranggapan bahwa air tidak bersifat berbahaya sepertihalnya api maupun menggunakan alat berbahaya lainnya. Namun hal ini

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6495
berkontradiksi dengan temuan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa permainan dengan air justru memiliki resiko yang tinggi, orang tua kurang mempertimbangkan kemungkinan bahaya tenggelam, terpeleset atau tersedak air (Hansen Sandseter, 2007). Orang tua beranggapan bahwa air memberikan lingkungan yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak untuk berinteraksi, bermain, dan belajar. Kegiatan bermain di air atau yang biasa disebut bermain aquatik tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak-anak, tetapi juga memiliki manfaat jangka panjang dalam membentuk keterampilan motorik, kepercayaan diri, dan kolaborasi anta (Utoyo & Putri, 2023).

Ketidakselarasan orang tua tentang ragam bermainan berisiko dengan hasil penelitian yang sudah ada, menjadikan pengelolaan bermain berisiko diperlukan sebagai penduan bagi guru dan orang tua utamanya dalam stimulasi motorik. Begitu juga pada permainan-permainan yang juga dianggap berbahaya bagi anak namun apabila dilakukan dengan tepat dapat memberikan banyak manfaat, seperti halnya yang banyak dilarang orang tua yakni bermain dengan elemen berbahaya, bermain dengan alat berbayahaya. Perlunya penyelarasan pengetahuan terkait bermain berisiko pada orang tua dan guru agar esensi bermain ini dapat dilakukan dengan manfaat yang beragam, sehingga peneliti merancang pedoman bermain berisiko baik untuk guru maupun orang tua. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap guru-guru terkait dengan kebutuhan dalam panduan berisiko. Berikut hasil wawancara responden.

Responden 1:

"Informasi mengenai hal-hal yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan, alat bantu pelindung yang disarankan, dan aturan bermain.

Responden 2:

"Jenis permainan, cara bermain, alat atau media yang digunakan, Bagaimana cara melakukan permainan"

Responden 3:

"Resiko yang dapat muncul, upaya preventif dan penanganan jika terjadi kecelakaan"

Dari hasil analisis kebutuhan lapangan peneliti bertujuan untuk mengembangkan panduan sebagai sumber belajar bagi guru dan orang tua untuk memenuhi kebutuhan dalam memahami permainan berisiko dalam stimulasi motorik anak usia dini. Penggunaan modul atau panduan dapat membantu proses stimulasi maupun belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien (Karmila, 2024)

Tahap Desain

Dalam sebuah panduan perlunya mempertimbangkan beberapa aspek materi seperti karakteristik kurikulum dan perkembangan anak (Qonita et al., 2022), sehingga di dalam panduan bermain berisiko ini memuat karakakteristik perkembangan motorik anak usia dini serta contoh assesmen penilaian untuk bisa digunakan guru ketika anak bermain berisiko. Urutan isi dalam buku panduan ini merujuk pada efektivitas penggunaan praktis buku ini untuk guru atau orangtua. Buku panduan adalah buku yang berisikan prinsip, prosedur, deskripsi, atau model pembelajaran yang digunakan guru dalam menjalankan tugasnya sebagai guru (Ayuni et al., 2022; Nimah, 2020). Perancangan panduan bermain berisiko didasarkan pada hasil analisis kebutuhan lapangan yakni meliputi informasi bermain berisiko, jenis permainan berisiko, upaya preventif dan penanganan jika terjadi kecelakaan, serta assessmen permainan berisiko untuk stimulasi motorik AUD. Materi ini dibuat agar guru maupun orang tua perlu mengetahui sehingga guru dapat mempertimbangkan keamanan dalam bermain berisiko, serta memastikan situasi lingkungan yang luas dan mengetahui tips dan trik sehingga risiko cidera dapat diminimalisir (Wardani et al., 2024)

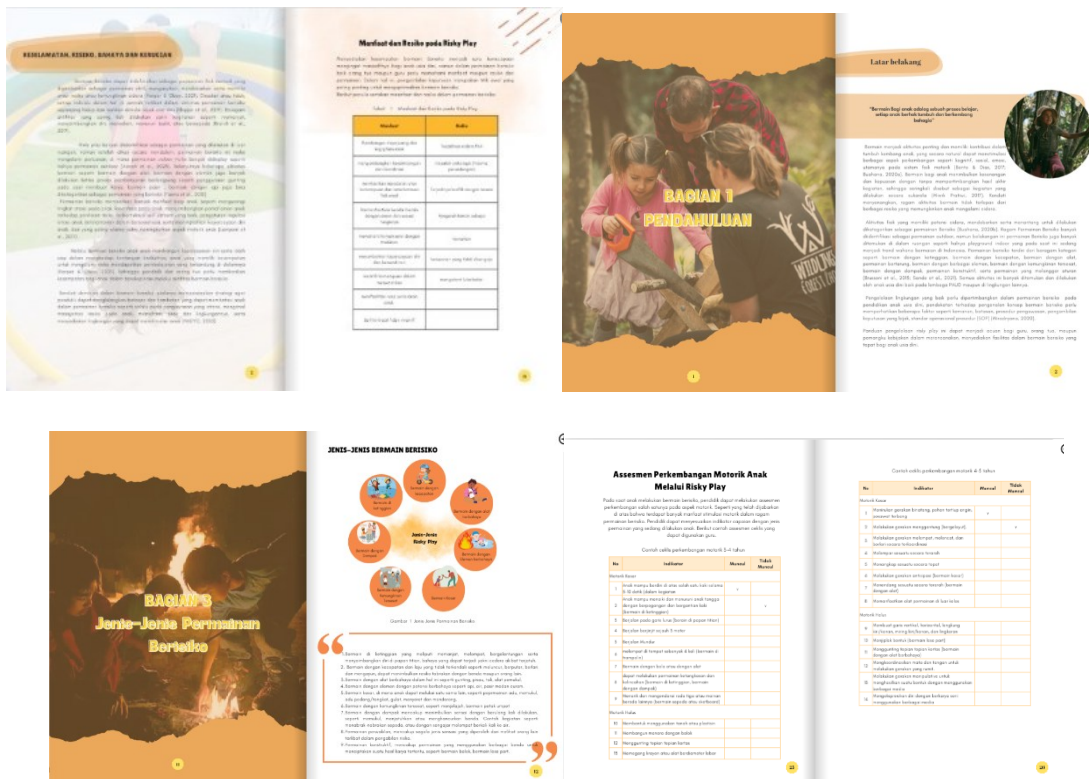
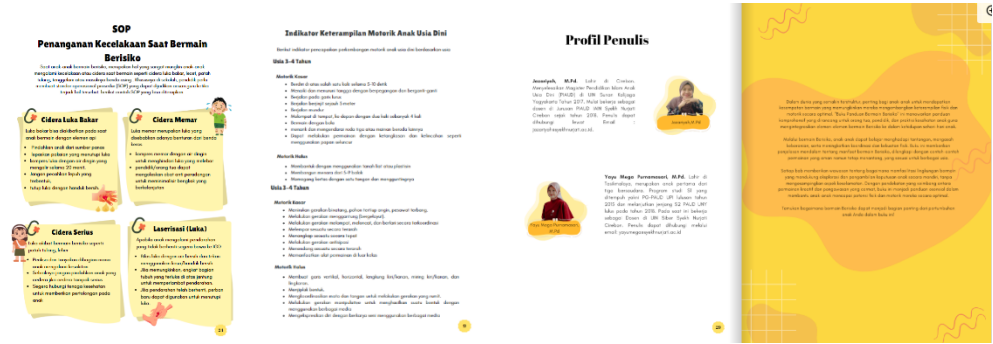
DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6495

Peneliti menentukan *outline* materi yang akan dibahas pada panduan, pada tahap ini peneliti melakukan *research* materi pada jurnal dan website terkait *risky play*. Produk panduan ini terdiri *cover*, kata pengantar, serta bab materi yang terdiri dari 5 BAB pokok bahasan *risky play*, Bab 1 berisi pendahuluan, Bab 2 Penilaian risiko dan manfaat, Bab 3 terdiri dari jenis-jenis permainan berisiko, Bab 4 terdiri dari strategi bermain berisiko, dan Bab 5 berisi assesmen permainan berisiko.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti mencari isi materi seuai dengan BAB yang telah ditentukan, selain itu penyajian pada produk perlu mempertimbangkan peneliti selanjutnya menyusun naskah panduan *risky play* dengan menggunakan aplikasi canva, serta dibuat menjadi *flipbook* dengan aplikasi heyzine flipbook. Gambar 1 merupakan gambaran produk panduan

Gambar 2. Halaman cover, kata pengantar dan daftar isi

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6495

Gambar 3. Isi Bab Panduan Berisiko

Dapat dilihat pada gambar 1 dan 2, isi pada buku panduan meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, serta bagian-bagian BAB materi. Pada Bab 1 digambarkan terkait dengan pendahuluan yang memuat latar belakang pentingnya bermain berisiko, serta tujuan dan manfaat bermain berisiko. Penting bagi guru unruk mengetahui apa itu permainan berisiko, di mana permainan ini membutuhkan pengawasan dan bantuan dari berbagai pihak baik guru maupun orang tua ketika pelaksanaannya serta perlunya penyediaan waktu dan pengawasan yang baik (Van Rooijen, M., & Newstead, 2020).

Pada Bab 2 berisi materi penilaian risiko dan manfaat serta perkembangan motorik AUD, seperti yang diketahui bahwa permainan berisiko memiliki manfaat dalam mengembangkan keterampilan motorik khususnya, serta kemampuan dalam mengatasi rasa takut (Wardani et al., 2024). Selanjutnya pada Bab 3 terdapat jenis-jenis permainan berisiko yang terdiri dari permainan dengan elemen berbahaya, bermain dengan alat berbahaya, bermain dengan kecepatan, bermain dengan dampak, bermain di ketinggian, bermain dengan kemungkinan tersesat (Kleppe et al., 2017). Pada Bab 4 berisi strategi dalam bermain berisiko bagi guru maupun orang tua, dalam bermain berisiko penting bagi guru dalam merencanakan permainan berisiko pada anak seperti strategi ketika bermain, pendidikan keselamatan ketika bermain berisiko, hal ini dikarnakan dampak negatif yang ditimbulkan dalam permainan berisiko lebih tinggi (Briggs, 2020; Sando et al., 2021). Bab 5 memuat assessmen motorik anak melalui permainan berisiko, penting bagi guru dalam mendukung perkembangan anak dalam eksplorasi bermain berisiko, serta untuk mengukur tingkat ketercapaian perkembangan anak khususnya motorik (Fleer, 2021).

Implementasi Produk

Pada selanjutnya yakni implementasi dengan melakukan ujian uji kelayakan melalui penilaian ahli media dan ahli materi yang digambarkan pada tabel 1.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1

Validasi	*N*		*Mean*	*Persentation*	*Category*
Tahap 1	77	90	4,27	85%	Sangat layak
Tahap 2	86	90	4,77	95%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil validasi tahap satu memperoleh persentase 85% dan apabila dikonvensi berada pada kategori sangat layak, namun kami melakukan perbaikan saran yang digambarkan pada tabel di bawah. Selanjutnya hasil validasi ke 2 diperoleh nilai 95% dengan kategori sangat layak. Berikut catatan yang diberikan validator ahli media pada proses validasi dapat dilihat pada tabel 3. Masukan dari ahli media bahwa perlu

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6495

ditambahkannya ilustrasi gambar permainan, elemen berupa ilustrasi dapat membantu guru dalam memahami isi materi (Zakaria & Janan, 2022).

Tabel 3. Catatan Validasi Ahli Media

No	Catatan Validasi 1	Catatan validasi 2
1	Ilustrasi gambar untuk permainan perlu ditambahkan, layout panduan perlu disempurnakan	Secara Keseluruhan buku panduan permainan beresiko ini sudah sangat baik, sangat layak serta mudah untuk dipahami, sangat bermanfaat bagi pendidik (guru maupun orang tua). Masukan untuk panduan ini agar lebih dipahami orang tua dibutuhkan ilustrasi gambar yang lebih detail terkait contoh permainan yang masuk kategori bermain beresiko.

Hasil perolehan validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4. Di mana diperoleh nilai validasi 78%dengan kategori layak, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan dan hasil validasi tahap 2 diperoleh nilai 98% dengan kategori sangat layak.

Tabel 4 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1

Validasi	*N*		*Mean*	*Persentation*	*Category*
Tahap 1	43	55	3,9	78%	layak
Tahap 2	54	55	4,9	98%	Sangat layak

Masukan dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini. Perlunya menambahkan assessmen pada saat anak bermain berisiko.

Tabel 5 Catatan Validasi Ahli Materi

No	Catatan validasi tahap 1	Catatan Validasi tahap 2
1	Secara keseluruhan sudah sangat baik, tampilan buku sangat menarik, perlu penambahan materi untuk asesmen motorik melalui bermain berisiko	Secara keseluruhan sudah sangat baik, tampilan buku sangat menarik, mudah dibaca dan dipahami. Terdapat pula strategi yang bisa dilakukan untuk meminimalisir dampak negatif bermain berisiko pada anak.
2	Secara keseluruhan sudah sangat baik, tampilan buku sangat menarik, perlu penambahan materi untuk asesmen motorik melalui bermain berisiko	Untuk kata- kata yang berasal dari bahasa asing bisa dicetak miring dan diperhatikan penulisannya, misalnya “loose part”dan “skateboard”
3		Penulisan kata “berisiko” pada judul sudah sesuai dengan EYD, namun ada beberapa penulisan dalam isi buku yang belum sesuai EYD, seperti “beresiko
4		Di bagian manfaat dari bermain berisiko mungkin bisa ditambah dengan manfaat yang terkait dengan efek anti fobia dengan bermain berisiko, karena seiring dengan koping anak phobia yang pernah dialami karena bermain berisiko dapat dikuasai dan tidak lagi diakuti. Jika anak dilarang untuk bermain berisiko, hal ini akan mengakabikatkan anak mengalami masalah neurotisme dan psikopatogi. (Sandseter, E. B. H., & Kennair, L. E. O. (2011). Children's risky play from an evolutionary perspective: The anti-phobic effects of thrilling experiences. Evolutionary psychology, 9(2), 257-284.)

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6495

Produk panduan risky play yang sudah dinyatakan layak selanjutnya diuji cobakan kepada pengguna yakni pendidik dan orang tua berjumlah 28 peserta. Adapun hasil uji respom pengguna diantaranya:

Tabel 6. Hasil Uji Respon Pengguna

No	Item Pernyataan	Skor
1	Apakah panduan risky play menyadarkan Anda pentingnya bermain berisiko?	122
2	Apakah panduan risky play memberikan manfaat bagi Anda dalam mendampingi anak bermain berisiko?	119
3	Apakah panduan risky play ini dapat membantu optimalisasi kemampuan motorik anak?	122
4	Apakah penjelasan dalam panduan risky play mudah dipahami?	117
5	Apakah materi yang disajikan dalam panduan risky sudah komprehensif (lengkap dalam sajian informasinya)?	116
6	Apakah gambar dan ilustrasi pada panduan risky play membantu memahami isi materi?	118
7	Apakah panduan risky play memudahkan Anda dalam mengelola lingkungan bermain berisiko pada anak?	122
8	Apakah dalam panduan bermain berisiko terdapat contoh tata laksana bermain berisiko untuk fisik motorik?	119
9	Apakah bermain berisiko membantu Anda dalam membangun strategi bermain berisiko?	123
10	Apakah panduan berisiko dapat memudahkan Anda dalam melakukan penilaian Motorik Anak?	119
	Jumlah	**1197**
	Persentase	**85%**
	Rata-Rata	**42,75**

Dari data tabel 6 diperoleh nilai 1197 dengan persentase 85% nilai tersebut dikonvensi dengan kriteria kelayakan berada pada kategori **sangat layak.** Disamping itu, terdapat masukan dari pengguna diantaranya: 1) Strategi permainan bisa lebih dibuat rinci, 2) Gambar pada panduan bisa diperbanyak, dan 3) SOP guru dan penanganan apabila terjadi cidera

Masukan dari guru maupun orang tua terkait dengan perlu adanya SOP ketika anak mengalami cidera, hal ini juga sejalan dengan pendapat (Yurt; & Sadiye Keleş, 2021) bahwa penting bagi guru dalam memastikan keselamatan dan kesejahteraan anak.

Evaluasi Produk

Tahap terakhir yakni tahap evaluasi produk, pada tahap ini hasil masukan-masukan baik dari ahli materi dan ahli media serta hasil uji respon pengguna menjadi materi tambahan yang disertakan pada produk panduan. Adapun implikasi produk ini dapat digunakan dengan sangat baik serta membantu guru dan orang tua dalam strategi bermain berisiko dengan anak dan dapat diterapkan baik di sekolah maupun di rumah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa produk yang dihasilkan berupa panduan bermain berisiko dalam stimulasi motorik anak usia dini. Produk berbentuk panduan digital flipbook yang dapat diakses oleh guru maupun orang tua dengan cakupan lebih luas. Produk telah melalui tahap validasi ahli materi, ahli media dengan kategori sangat layak, selanjutnya produk juga melalui proses uji respon pengguna dengan kategori layak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk panduan bermain berisiko layak dan dapat gunakan dalam stimulasi motorik anak usia dini. Produk ini diharapkan menjadi salah satu acuan bagi guru maupun orang tua dalam mendampingi anak bermain berisiko dengan berbagai manfaat salah satunya stimulasi perkembangan motorik. Dalam konteks di masa

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6495

mendatang, produk dapat lebih dikembangkan untuk berbagai aspek perkembangan lainnya serta dengan cakupan yang lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada Dipa LP2M UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon yang telah mendanai penelitian ini.

Daftar Pustaka

Ayuni, Y. R. P., Komalasari, D., Ningrum, M. A., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan Buku Panduan Konsep Pola untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, *3*(2), 155–172. https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.155-172

Back, J., Heeffer, C., Paget, S., Rau, A., Pysander, E. L. S., & Waern, A. (2016). Designing for children's outdoor play. *DIS 2016 - Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems: Fuse*, 28–38. https://doi.org/10.1145/2901790.2901875

Briggs, F. (2020). *Child protection: A guide for teachers and child care professionals*. Routledge.

Buahana, B. N. (2020). Persepsi Orangtua Tentang Bermain Beresiko Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, *7*(1), 23–31. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i1.6834

Bulu Baan, A., Sardiman, S., & Purwanto, D. (2023). The effect of bocce games on manipulative movement skills of children with intellectual disabilities. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, *9*(1), 135–145. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v9i1.19956

Elfiadi, E. (2016). Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, *7*(1), 51–60.

Emilie, B., & Suzzane, B. (2024). Healthy childhood development through outdoor risky play: Navigating the balance with injury prevention. *Paediatrics and Child Health*, *29*(4), 255–261. https://doi.org/10.1093/pch/pxae016

Fitriani, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, *2*(01), 25. https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742

Fleer, M. (2021). Conceptual playworlds: The role of imagination in play and learning. *Early Years*, *41*(4), 353–364.

Fyffe, L., Sample, P. L., Lewis, A., Rattenborg, K., & Bundy, A. C. (2024). Entering Kindergarten After Years of Play: A Cross-Case Analysis of School Readiness Following Play-Based Education. *Early Childhood Education Journal*, *52*(1), 167–179. https://doi.org/10.1007/s10643-022-01428-w

Hansen Sandseter, E. B. (2007). Categorising risky play—how can we identify risk-taking in children's play? *European Early Childhood Education Research Journal*, *15*(2), 237–252. https://doi.org/10.1080/13502930701321733

Hayati, S. N., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, *4 nomor 1*, 1–13. https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985

Hidayatulloh, A. (2023). Persepsi Orang Tua terhadap Aktivitas Bermain Anak Usia Dini di RA Miftahul Huda Langkaplancar. *Jurnal Pelita Nusantara*, *1*(1), 39–43. https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i1.108

Iskandar, B. (2021). Bermain Sambil Belajar: Konsepsi Guru dalam Mengelola Permainan Anak

Usia Dini di PAUD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(3), 461–466. https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.242

Karmila, D. (2024). *Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar di TK*. *8*(6), 1577–1590. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6068

Khasanah, I., & Prasetyo, S. A. (2022). Kegiatan Neurokinestetik Sebagai Bentuk Persiapan Motoric dan Literacy Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 3911–3920. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2341

Kleppe, R., Melhuish, E., & Sandseter, E. B. H. (2017). Identifying and characterizing risky play in the age one-to-three years. *European Early Childhood Education Research Journal*, *25*(3), 370–385. https://doi.org/10.1080/1350293X.2017.1308163

Masyunita Siregar, Devit Fajarwati, Mutiara Maeisa Putri, Arda Surya Reida Savitri, & Shisilia Putri Ayu Ningsih. (2023). Persepsi Orang Tua Terhadap Perkembangan Otak Anak Melalui Kegiatan Bermain Di Kota Jambi. *Al-Abyadh*, *6*(2), 51–62. https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v6i2.693

Natsir, T. A. L. (2020). Validitas Panduan Permainan Kontekstual Untuk Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, *3*(2), 61. https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i2.17997

Nimah, F. (2020). Pengembangan Buku Panduan Membatik Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, *1*(2), 123–146. https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2.123-146

Nurhayani, N., Yuanita, S. K. S., Permana, A. I., & Eliza, D. (2021). TPACK (Technological, Pedagogical, and Content Knowledge) untuk Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 179–190. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1852

Oman Farhurohman. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 37–36.

Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, *02*. https://doi.org/10.21831/jig cope.v0i2.2913

Qonita, Mulyana, E. H., Loita, A., & Aprily, N. M. (2022). Pengembangan Science Didactical Book Untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5–24. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2010

Sando, O. J., Kleppe, R., & Sandseter, E. B. H. (2021). Risky Play and Children's Well-Being, Involvement and Physical Activity. *Child Indicators Research*, *14*(4), 1435–1451. https://doi.org/10.1007/s12187-021-09804-5

Sandseter, E. B. H. (2009). Characteristics of risky play. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*, *9*(1), 3–21. https://doi.org/10.1080/14729670802702762

Utoyo, S., & Putri, S. Y. (2023). Permainan Aquatik Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, *9*(2), 205. https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52565

Vail, C. O., & Elmore, S. R. (2011). Tips for Teachers Selecting Toys to Facilitate Social Interaction. *NHSA Dialog*, *14*(1), 37–40. https://doi.org/10.1080/15240754.2010.541298

Van Rooijen, M., & Newstead, S. (2020). Influencing factors on professional attributes towards risk-taking in children's play: a narrative review. *Reconsidering The Role of Play in Early Childhood,* 68–79.

Wardani, A., Widayanti, W., Nisa, A., & Salamah, N. (2020). *Persepsi Guru Prasekolah Tentang Permainan Berisiko Pada Anak Usia Dini*. 61–68.

Wardani, A., Widayanti, W., Nisa, A., & Salamah, N. (2024). Persepsi Guru Prasekolah Tentang Permainan Berisiko Pada Anak Usia Dini. *Urnal Pendidikan Modern, 10*(1), 61–68. https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/article/view/1052/402

Washfiyah, S. (2023). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Dan Meningkatkan Fungsi-Fungsi Kognitif, Psikomotior Dan Afektif Di Kelas I a Min 1 Yogyakarta. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, *1*(4), 260–264. https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i4.212

Yulinawati, C., Ismail, D., Haksari, E. L., & Rokhanawaty, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Sebagai Stimulasi Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, *8*(2), 147–152. https://doi.org/10.26714/jkj.8.2.2020.147-152

Yurt;, Ö., & Sadiye Keleş. (2021). How about a risky play? Investigation of risk levels desired by children and perceived mother monitoring. *Early Child Development and Care*, *191*(5), 749–759. https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1646740

Zakaria, M. M., & Janan, D. (2022). Penggunaan Buku Teks dan Penerimaan Ilustrasi dalam kalangan guru dan murid: Pendekatan Kualitatif dan kuantitatif. *Journal of Research, Policy & Practice of Teachers & Teacher Education*, *12*(1), 80–98. https://doi.org/10.37134/jrpptte.vol12.1.6.2022